Letras

# A TWITCH.TV COMO POSSIBILITADORA DE ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS

Thiago Henrique Carvalho - 7° período de Letras, UFLA, iniciação científica voluntária.

Patricia Vasconcelos Almeida - Orientadora do DEL, UFLA. - Orientador(a)

**Resumo**

As tecnologias digitais têm sua participação cada vez mais intensificada na vida dos jovens, sendo assim, as pesquisas envolvendo essas tecnologias em um viés educacional também vêm sendo intensificadas, dado que não se pode ignorar as possibilidades de utilizá-las para fins de motivação e engajamento dos estudantes em todos os níveis de ensino. Ademais, a pesquisa desenvolvida dentro do Programa Institucional de Iniciação Científica Voluntária (PIVIC) se deu ao longo do ano de 2022, momento em que a pandemia do Corona Vírus ainda estava vigente e sentia-se uma necessidade de trabalhar com ferramentas digitais no contexto online. Com base nisso, o trabalho em questão objetiva apresentar algumas estratégias de gamificação, que segundo ALVES et al. (2014) são estratégias e mecânicas presentes em jogos que geram desafios e satisfações, mas não necessariamente estão inseridas em um jogo propriamente dito. Essas estratégias foram aplicadas no panorama da Twitch.tv, para que as transmissões na plataforma pudessem ser utilizadas para o ensino e aprendizagem de língua materna e estrangeira. A partir disso, a metodologia adotada foi exploratória e descritiva, já que foram analisados os recursos e as affordances da plataforma para que uma descrição posterior fosse feita ao longo do artigo. Com relação aos resultados, expõe-se que a plataforma em questão é majoritariamente utilizada pelo público gamer, contudo, isso não se mostra como um empecilho para a aplicação das estratégias, uma vez que os estudantes podem se sentir confortáveis com o design da plataforma no momento de seu uso para fins acadêmicos. Por fim, a plataforma conta, cada vez mais, com transmissões voltadas para a troca de conhecimento. Sendo assim, ferramentas como: rankings, palpites, feedbacks por meio de pontuações - características comuns em plataformas de streaming, que é a twitch.tv - são algumas das possibilidades de uso encontradas após a exploração para a aplicação de estratégias gamificadas.

Palavras-Chave: Processos de ensino-aprendizagem, Plataformas digitais, Língua materna e inglesa.

Instituição de Fomento: Pesquisa voluntária

Link do pitch: https://www.youtube.com/watch?v=UCFUtZtbzfY